

**TREBALL FINAL DE GRAU EN  
MESTRE/A D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA**

**APLICACIÓN DEL FLIPPED  
CLASSROOM EN UN AULA DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Celia Moreno Martínez**

**Francisco Javier Cantos Aldaz**

**Teoría y Historia de la Educación**

**2016-2017**

## ÍNDICE

Pág.

1. Resumen .....	3
2. Introducción .....	4
3. Justificación .....	5
4. Fundamentación teórica .....	5
4.1 ¿Qué es <i>Flipped Classroom</i> ? .....	7
4.2. Origen, evolución y difusión del término <i>Flipped Classroom</i> .....	9
4.3. Características .....	10
4.4. Aprendizaje cooperativo .....	10
4.5. Ventajas y desventajas .....	11
4.6. Rol del docente y del alumno/a .....	12
4.7. Herramientas .....	13
4.8. El vídeo educativo .....	13
4.9. Evaluación .....	15
5. Aplicación de la <i>Flipped Classroom</i> en 2º curso de Primaria en el área de Ciencias Sociales .....	16
5.1. Contexto escolar .....	16
5.2. Objetivos .....	16
5.3. Desarrollo práctico .....	16
6. Resultados .....	20
7. Conclusiones .....	22
8. Bibliografía y webgrafía .....	25
9. Anexos .....	26

## 1. RESUMEN

Este Trabajo Final de Grado ha consistido en la aplicación práctica del modelo de aprendizaje *Flipped Classroom*, en un aula de Educación Primaria, concretamente en la asignatura de Ciencias Sociales. El objetivo ha sido invertir el modelo tradicional de enseñanza y aprovechar todas las ventajas que esto provoca en su desarrollo.

Primero, se ha expuesto el marco teórico y la relación directa de esta metodología con aspectos como el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico, el compromiso y la implicación del alumno/a. Además, la correcta aplicación de esta metodología, hace posible que el alumno logre alcanzar las seis fases que componen el ciclo de aprendizaje de la *Taxonomía de Bloom*. Seguidamente, para hacer posible su puesta en práctica, he diseñado una serie de sesiones, las cuales están inmersas en diversas actividades, que han sido creadas tomando siempre como referencia el currículo básico de Educación Primaria. Todas estas actividades han sido pensadas para trabajar de manera cooperativa, atendiendo a las necesidades individuales de los alumnos y a todos los ritmos de aprendizaje posibles y presentes en el aula. La herramienta principal para trabajar este modelo, ha sido el vídeo educativo.

Las conclusiones extraídas muestran la necesidad de innovar en educación. Innovar para explotar al máximo el rendimiento de los alumnos y para formar ciudadanos capaces, independientes y creativos.

**Palabras clave:** Flipped Classroom, trabajo cooperativo, pensamiento crítico, vídeo educativo, creatividad.

## ABSTRACT

This Final Grade Work has consisted of a practical application of the Flipped Classroom learning model, to reverse the traditional teaching model and take advantage of all its advantages.

First, the theoretical framework and its direct relationship with aspects such as cooperative work and critical thinking have been exposed. Then, to implement this methodology, I have designed a series of sessions, which are immersed in various activities, which have been created always taking as a reference the basic curriculum of Primary Education. All these activities have been designed to work cooperatively, attending to the individual needs of the students and to all possible rhythms and present in the classroom. The tool to work with this model has been the educational video.

The conclusions drawn show the need to innovate in education. Innovate to maximize the performance of students and to train capable, independent and creative citizens.

**Key words:** Flipped Classroom, Cooperative work, critical thinking, educational video, creativity.

## 2. INTRODUCCIÓN

La relación entre los seres humanos y las tecnologías no es tarea fácil. Se considera que nuestra escuela no ha sido consciente de la necesidad de alfabetizar a los alumnos para captar y aceptar de manera crítica los mensajes que transmiten tanto los medios de comunicación como las Nuevas Tecnologías. En la mayoría de los casos, los problemas de educar en las TIC y medios de comunicación vienen a raíz de aquello que no se les enseña. Esto acaba provocando una carencia en el alumnado a causa del desconocimiento en este campo.

Indiscutiblemente, la integración de las TIC en los centros educativos es fundamental. Esto no consiste tan solo en proporcionar ordenadores o tablets en las aulas, sino de enseñar a cómo utilizar estas herramientas y para ello, hay que empezar, por los propios educadores. El profesorado debería aprender a utilizarlas a su favor para convertirlas en un componente más de la enseñanza. No se trata de añadir un elemento externo, sino de convertirlo en un órgano integrado en nuestra forma de educar.

Es evidente, que en este nuevo siglo, los docentes están teniendo que abordar nuevas tareas. Para ello, es necesaria una actitud abierta y flexible a los múltiples acontecimientos e informaciones que se generan a su alrededor. Ante la necesidad de cambio en el sistema educativo, surge la aparición de métodos, recursos y técnicas que incluyen la aparición de las tecnologías de la información, para tratar que el alumno/a se forme en ellas.

Nacen las metodologías activas, con el fin de involucrar al estudiante en su propio aprendizaje. Estas, conciben el aprendizaje como un proceso constructivo en el que se desarrollan competencias específicas y transversales que garantizan la formación integral del estudiante.

El trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real son dos de las cualidades esenciales del uso de las metodologías activas en el aula. De igual modo, estas huyen de procesos memorísticos y logran una mayor motivación y participación por parte del alumno/a, que puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros/as y exponer sus propios razonamientos ante cada situación.

Partiendo de la base de que existen numerosas metodologías activas, la elección de una u otra va a depender siempre del contexto y situación del aula en la que nos encontremos. De acuerdo a esto, en este caso, se considera que la metodología más adecuada para aplicar en el curso de 2º de Primaria es el: *Flipped Classroom*.

Puesto que esta metodología reúne el trabajo de una serie de principios, de gran importancia a desarrollar en esta edad, como: saber trabajar en grupo, ser capaz de expresar una opinión propia y respetar la de resto, hablar en público correctamente, resolver conflictos, participar en las tareas y esforzarse por la consecución de unos buenos resultados, entre otros. Además de todo esto, el trabajo y desarrollo de estas aptitudes, colabora en la formación de ciudadanos competentes.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Es evidente que se requiere un nuevo paradigma educativo que sea capaz tanto de saldar las deudas del pasado como de dar respuestas más adecuadas a las necesidades del futuro.

Respondiendo a esta educación del siglo XXI, aparecen nuevas metodologías y estrategias pedagógicas, las cuales esconden un factor común: proporcionar una educación para todos, de calidad y en la que se invierta de manera eficiente.

Ante este planteamiento, se encuentra la metodología *Flipped Classroom*, eje central del presente trabajo. Este método invierte totalmente el modelo tradicional de enseñanza. Transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase para trabajar los aspectos en la que es necesaria la ayuda del docente. Es decir, el docente aprovecha la información que se encuentra al alcance del alumno para después comprobar en el aula de forma práctica y activa si realmente lo ha entendido.

Además, se acerca al saber tecnológico, puesto que se trabaja con diversas herramientas interactivas. De esta manera, la enseñanza se introduce en la nueva cultura de la sociedad del conocimiento. Puesto que estamos en la era digital y tal como decía Einstein “Si quieres conseguir resultados distintos, haz cosas distintas”.

Es evidente afirmar que este modelo aporta cambio, ya que se invierten los papeles, se rompe con lo anterior, se atiende a la diversidad. Son los estudiantes los que llevan el peso total de la clase, se vuelven críticos, creativos y autónomos. Se vuelven capaces de buscar activamente soluciones ante cualquier tipo de problema y empiezan a plantearse cuestiones que van más allá de lo establecido en el currículum. Su mente rompe los límites a los que estaban enjaulados.

Se trata de un método que provoca una interacción total en el aula y hace de la consolidación de conocimientos una tarea interactiva, que causa un sentimiento de motivación y hace recuperar sus ganas por aprender. Todos estos factores, posibilitan la llegada al éxito de resultados.

En definitiva, creo firmemente que el F.C. puede llegar a ser una palanca para el cambio, para la innovación y principalmente para generar contextos de aprendizaje basados en las tecnologías digitales, considerando al alumno/a ante cualquier circunstancia el centro del aprendizaje.

### 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

La mayoría de autores que trabajan con el término “innovación educativa” (Moreno, Libedinsky, etc.), afirman que esta supone una ruptura con lo establecido, un cambio respecto a lo existente.

Podemos dar una primera definición del concepto de innovación como el de “introducción de algo nuevo que produce mejora” (Moreno, 1995, p.9-22). Se añade a este concepto un enfoque, que apunta Torrego (1998) direccionado hacia un giro positivo, en el que para el logro de su éxito apunta como necesaria la participación de los agentes que forman la comunidad educativa,

además de la cumplimentación de diversos factores, tales como: convivencia, organización y preparación del profesorado.

Asimismo, “en determinados contextos, la innovación educativa se asocia a la renovación pedagógica. Y también al cambio y a la mejora, aunque no siempre un cambio implica mejora: toda mejora implica un cambio”. (Carbonell, 2006, p.17). Es por ello, por lo que no debemos enlazar los conceptos de innovación e innovismo en uno mismo. A menudo, se tiende a confundir innovación educativa con renovación de recursos. La innovación educativa, para ser verdaderamente novedosa, ha de venir de la mano de un cambio de paradigma educativo y debe producirse desde los cimientos. Por otro lado, la innovación no debe darse nunca en un ambiente de aislamiento y absoluta soledad en el contexto escolar. Tal y como señala Carbonell, (2006), es necesaria la cooperación permanente entre los agentes implicados para poder contrastar y enriquecer la experiencia.

Para garantizar una escuela inclusiva y de calidad es necesario que todos los agentes educativos (profesores, familia y personal no docente) establezcan metas en común creyendo en el potencial de los alumnos y estableciendo altas expectativas en todos ellos. La formación de lazos y compromisos entre dichos miembros, ayudará a disminuir problemas que afectan actualmente en las aulas, como el bajo rendimiento académico, abandono escolar, poca motivación, desigualdades educativas, o exclusión, entre otros.

“Otro rasgo característico de toda propuesta innovadora debe ser la originalidad de la misma” (Libedinsky, 2001, p.5). Debe llevarse a cabo una originalidad y creatividad que vaya más allá, que logre favorecer sus potencialidades y conseguir una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En definitiva, no basta con cambiar de estrategias, de herramientas o de formas si se sigue manteniendo la misma base, la misma concepción de la educación, la misma mirada de siempre.

Siguiendo por este camino, cabe destacar que nos encontramos inmersos en una sociedad de profundos cambios, que también afectan a la educación. Es por ello, que los centros educativos han de adaptarse: evolucionando y reciclándose continuamente. Deben ofrecer un aprendizaje actual y completo a sus alumnos/as.

A raíz de esto, surge la aparición de metodologías activas en el aula, propiciando así la creación de una escuela nueva. Sánchez (2014), en el artículo Metodología Activa, menciona que: La metodología activa es una estrategia pedagógica que se utiliza para promover la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje y es el responsable de la construcción de sus propios conocimientos, valiéndose de recursos didácticos como el debate, la discusión grupal, talleres y el aprendizaje colaborativo, entre tantos. En donde el docente desempeña el papel de guía facilitador, dando asesoría y acompañamiento al alumno en su aprendizaje.

Atendiendo a estas consideraciones, es necesario conocer las ventajas y desventajas que presenta dicha práctica alejada de la escuela tradicional.

En cuanto a las ventajas, destacan principalmente las siguientes:

- El alumno/a se convierte en el elemento clave y protagonista del proceso de aprendizaje.
- Desarrolla un tipo de aprendizaje basado en la construcción del conocimiento, la memoria relacional y de largo plazo.
- Permite atender a los intereses y las motivaciones de los alumnos/as en el aprendizaje, además de responder rápidamente a sus problemas.
- Permite el uso de las nuevas tecnologías.
- Permite incluir nuevos medios e instrumentos de evaluación: rúbricas o autoevaluación.

En lo que se refiere a las desventajas, cabe mencionar las siguientes:

- El profesor ha de cambiar el rol en el proceso de enseñanza y no está acostumbrado ni formado para ello.
- Implica cambios profundos en la formación del profesorado, además de una supervisión constante para asegurarse de que los alumnos/as trabajen el proyecto de manera adecuada.
- Necesita de gran trabajo previo en el diseño y planteamiento de tareas, actividades e instrumentos de evaluación.
- Requiere de otro estilo de programación didáctica.

#### **4.1. Definición. ¿Qué es *Flipped Classroom*?**

Tras estos conceptos, ideas y reflexiones en torno al concepto de innovación y desarrollo de una nueva escuela, ya podemos profundizar respecto a este modelo, el cual forma parte de las metodologías activas y es el eje central de este trabajo, llamado: *Flipped Classroom*.

Raúl Santiago, (2014) de la Universidad de La Rioja, define este término, traducido literalmente como clase al revés o clase invertida, en un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula, y para ello utiliza el tiempo de clase con el fin de trabajar los aspectos en que es necesaria la ayuda y experiencia del docente.

Sin embargo, “*flippear*” una clase es mucho más que la edición y distribución de un video. Se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos que toman una perspectiva constructivista del aprendizaje: el incremento de compromiso e implicación de los estudiantes con el contenido del curso y mejora de su comprensión conceptual. Si estos logran ser aplicados adecuadamente, pueden sustentar todas las fases del ciclo de aprendizaje que componen la Taxonomía de Bloom.

Dicha taxonomía establece seis grandes categorías en las que enmarcar los objetivos educativos: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. La base de esta taxonomía es la capacidad de recordar y/o reconocer ideas o conceptos, pero el verdadero sentido del aprendizaje va varios pasos más allá de la mera memorización de una información dada.

El alumnado debe ser capaz de pensar, reflexionar, juzgar, relacionar, organizar, analizar críticamente o resumir, actividades que implican un mayor grado de capacidad cognitiva. No se trata sólo de adquirir una serie de conocimientos programados anualmente, sino que éstos deben ser manipulados e integrados dentro de los conocimientos previos para formar nuevos conceptos y así poder aplicarlos en nuevos contextos.

Verdaderamente, el modelo *Flipped Classroom* aparece como una buena respuesta para conseguir esos objetivos ya que libera espacio dentro de clase para resolver problemas, desplazando para casa las tareas de transferencia de información (memorizar y comprender), permitiendo así al profesor estar presente en el momento más relevante del proceso de aprendizaje: la aplicación práctica, en la que se cumplen las fases de: aplicar, analizar, evaluar y crear.

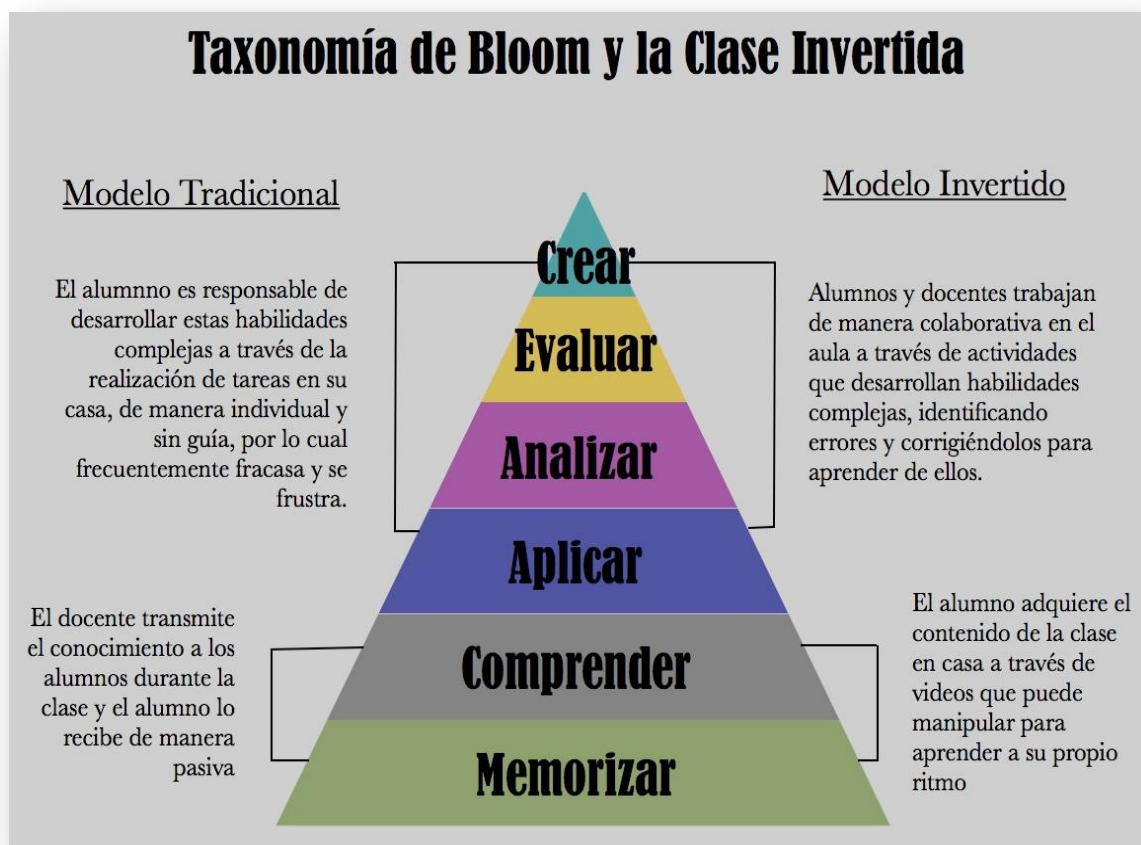


Figura 1. Diagrama que explica la relación existente entre la *Taxonomía de Bloom* y la clase invertida, y las diferencias entre este sistema y el sistema tradicional.



Como se observa, en el presente diagrama, aplicando el modelo invertido el alumno/a es capaz de escalar estas seis categorías, comenzando por la base de la pirámide, la cual se produce en casa, mediante el visionado de los vídeos, en la que memoriza y comprende diversos contenidos siguiendo su propio ritmo de aprendizaje. Esto es posible, gracias a poder retroceder, o incluso, repetir el vídeo las veces que el estudiante desee, es decir: manipularlo.

La siguiente fase se produce en clase. Es en este espacio, en el que el alumno/a pone en práctica sus conocimientos, a través del desarrollo de actividades realizadas en grupos cooperativos. Se verifica lo aprendido, se produce la discusión de ideas y conceptos e identificación y corrección de errores durante la sesión, alcanzando así los siguientes objetivos: aplicar, analizar, evaluar, crear.

Por el contrario, aplicando el modelo tradicional, al que estamos acostumbrados, el alumno/a recibe los conocimientos en el aula de manera pasiva, y es en casa, donde se produce la verificación de conocimientos, mediante la realización de una serie de tareas. De esta forma, se elimina la posibilidad de recibir ayuda u orientación del maestro/a. Lo que a su vez, conlleva, a imposibilitar la identificación y corrección de errores de manera inmediata.

En conclusión, esto ocasiona la desmotivación del estudiante, y por consiguiente, no acaba logrando desarrollar estas habilidades.

#### **4.2. Origen, evolución y difusión del término Flipped Classroom.**

El modelo pedagógico *Flipped Classroom*, surgió en el instituto Woodland Park (EEUU), gracias a dos profesores: Jonathan Bergmann y Aaron Sams. Tal y como nos cuentan estos profesores en su obra (2014), fue en 2004 cuando formaron el departamento de Química.

Al poco tiempo de estar trabajando en el Instituto, ambos apreciaron que al tratarse de un centro rural muchos de los alumnos, se ausentaban en determinadas sesiones, perdiéndose explicaciones cruciales para el buen desarrollo del curso. En consecuencia de ello, muchos de los alumnos tenían que estudiarse el temario de manera autónoma, lo cual provocaba el no entendimiento de diversos contenidos.

Estos hechos constituían una de las preocupaciones principales de ambos profesores. Un día encontraron la solución a su problema en una revista de tecnología; uno de los artículos trataba sobre un software que permitía grabar una presentación de diapositivas de PowerPoint incluyendo voz o anotaciones, para luego convertirla en un archivo de vídeo capaz de ser distribuido fácilmente por la red. Bergmann y Sams vieron en este programa una posible solución para aquellos alumnos incapaces de acudir a clase regularmente, ya que esto les permitía aprender sin necesidad de asistir a las lecciones presenciales.

Gracias a ello, en el año 2007 comenzaron a grabar sus propias clases teóricas para posteriormente colgarlos en la red, y así, compartirlos con sus estudiantes. En aquellos tiempos

YouTube era una novedad, en definitiva marcaba el inicio del amplio mundo de los vídeos online que actualmente conocemos.

La transformación de su práctica docente, creando el modelo “Flipped Classroom”, creó un verdadero impacto en el plano de la educación. Por este motivo el trabajo de ambos profesores, fue reconocido siendo premiados con: el Premio Presidencial a la Excelencia en la Enseñanza de Matemáticas y Ciencias, en el marco del novedoso FC.

Sin duda, en la actualidad, hay un incremento exponencial de docentes que se atreven a abordar o implementar esta metodología, en cualquiera de las materias que se imparten y a todos los niveles educativos (primaria, secundaria, bachillerato, etc.)

#### **4.3. Características.**

Los creadores de este concepto, los docentes norteamericanos Jon Bergmann y Aaron Sams (2014), destacan estas como las características principales de esta metodología:

- **Entorno flexible.** Se incluyen conceptos tales como “espacios”, “marcos”, “seguimiento individualizado” o “diversidad de medios”. Todo ello con la finalidad de que los estudiantes accedan al modelo de clase invertida lo más claro y natural posible.
- **Cultura del aprendizaje.** En este segundo campo, se le debe ofrecer a los alumnos oportunidades para que valoren los contenidos aportados y, lo que es más importante, hacerles protagonistas en su proceso de aprendizaje sin que el profesor sea el “epicentro de contenidos”. Además, el modelo “flipped” debe ser gradualmente escalonado en niveles para que todos puedan sentir que aprenden, a la vez que refuerzan el valor del reto y el de la superación personal.
- **Contenido dirigido.** Los contenidos más importantes son los que se incluirán en el vídeo editado por el profesor, asegurándose que los alumnos pueden acceder a él. Del mismo modo, se puede priorizar qué contenidos serán visualizados atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado.
- **El profesor como guía.** Una vez los alumnos han visualizado los contenidos es momento de reforzarlos en clase. El profesor les guía en el aula a tiempo real, solucionando sus dudas mientras aprenden, algo que no es posible si hiciesen la tarea en casa. Finalmente, el profesor traslada a sus alumnos preguntas cortas, pero directas sobre el tema en el que se haya trabajado con el fin de asimilar y evaluar el proceso de aprendizaje.

#### **4.4. Aprendizaje cooperativo.**

Continuando con este marco conviene definir el aprendizaje cooperativo. Para ello, se puede comenzar exponiendo qué no es: el aprendizaje cooperativo no es el trabajo espontáneo en grupo, sin la preparación del profesor y de los estudiantes. Johnson y Johnson (1994 p.57) afirman que colocar simplemente a los estudiantes en grupos y decirles que trabajen no es en sí mismo cooperativo ni produce por sí mismo un resultado cooperativo. Es decir, existe una

diferencia fundamental entre trabajo en grupo y trabajo cooperativo. Como sintetiza Pujolás (2004 p.81), “no se trata sólo de hacer una misma cosa entre todos, sino también de hacer cada uno una cosa al servicio de una «comunidad» que persigue unas metas comunes”.

Johnson, Johnson y Stanne (2000) nos recuerdan que “aprendizaje cooperativo” es un término genérico con el cual hacemos referencia a un buen número de métodos para organizar y conducir la enseñanza en el aula. En concreto, ellos plantean que el aprendizaje cooperativo debe ser entendido como un ciclo continuo de métodos de aprendizaje cooperativo, que va desde lo más directo (técnicas) hasta lo más conceptual (marcos de enseñanza o macro-estrategias).

En síntesis, el aprendizaje cooperativo se caracteriza principalmente por el tamaño y la composición del grupo, sus objetivos y “roles”, su funcionamiento, sus normas, y las destrezas sociales que lo crean, lo mantienen y lo mejoran.

#### **4.5. Ventajas y desventajas.**

Como todo método pedagógico, la práctica de la clase invertida presenta ventajas y desventajas. Así pues, desde el portal virtual <http://www.ticeducacionec.com>, se señalan los siguientes beneficios:

- La clase se adapta al ritmo del estudiante.
- Mejora significativamente el clima de trabajo en el aula.
- Incrementa la atención educativa a cada estudiante
- Transforma la clase en un espacio de interactividad
- Promueve la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción social.
- Incluye a todos los miembros de la comunidad educativa en el proceso de aprendizaje.
- Evalúa no solo el resultado, si no, el proceso entero.
- Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje.

Por otra parte, se encuentran diversas críticas:

- Requiere una preparación previa de materiales y dinámicas. Esto conlleva esfuerzo y tiempo por parte del profesor/a. El docente tiene que seleccionar rigurosamente los contenidos para preparar y organizar los vídeos y actividades que ayuden a alcanzar los objetivos preestablecidos.
- Es imprescindible, para la visualización de los vídeos, que el alumnado disponga de conexión a Internet. En caso de encontrarnos con alumnos/as que no dispongan de este recurso, el profesor/a puede grabar dichos vídeos en DVD, como medida para solventar este problema.

#### 4.6. Rol del docente y del alumno/a.

Ante la implantación de este modelo pedagógico, se producen una serie de cambios rompiendo con el modelo tradicional anterior, entre ellos cabe destacar la inversión de papeles que se produce en los roles de profesor/a-alumno/a.

La integración de la tecnología, particularmente la digital, pueden hacer posible esta aparente utopía. La importancia de las tecnologías reside, en dos aspectos básicos: la innovadora y singular función que adquieren profesor y alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual les permite un desarrollo de diversas capacidades, tanto para unos como para otros, y en que el tratamiento de la información ya no es lineal. Por eso, la clave ahora es una educación que fomente hábitos intelectuales, en lugar de la mera transmisión de conocimientos. Lo importante no es lo sabido, sino el saber.

- **Rol del docente.** El papel del profesorado, también cambia en un ambiente rico en TIC. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas; pasa a actuar como gestor de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador y mediador (Salinas,1998). Es necesario que el profesor cambie su papel de actor por el de orientador, y el de mero expositor de conocimientos por el de asesor, transfiriendo al alumno el protagonismo que, por otra parte, solo a este le corresponde.

Además, es preciso que adquiera una formación específica y adecuada. Ha de encontrarse en una formación continua, pues requerirá ser usuario aventajado de recursos de información. No basta con conocer lo que contienen los libros de texto, es preciso un recorrido intelectual de mayor profundidad, pues el conocimiento ya no está sólo en los libros, sino en aquello a lo que llamamos: la red.

- **Rol del alumno/a.** El alumnado debe pasar de espectador a protagonista, de sujeto paciente a sujeto agente, de receptor pasivo de información a constructor de su propio conocimiento.

Con esta metodología el niño/a adquiere el valor de la responsabilidad. “Es el alumno el que, en casa, toma las riendas del aprendizaje y decide el día, la hora y el tiempo que debe dedicar a “estudiar” la lección. Si no tiene conciencia de que esta parte es muy importante, llegará a clase sin capacidad de realizar las tareas que programe el profesor y que servirán para asentar y ampliar conceptos, habilidades, etc”. (Fernández, 2015, pág. 5)

#### **4.7. Herramientas:**

Estas son algunas de las herramientas interactivas más relevantes, para darle la vuelta a nuestra clase, de acuerdo con el portal educativo [www.theflippedclassroom.es](http://www.theflippedclassroom.es):

- Educanon: Plataforma digital que permite al profesor compartir vídeos ya existentes con sus estudiantes.
- Edmodo: Plataforma educativa gratuita semejante a una red social. Tiene el objetivo principal de compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos, etc.
- Blog: Espacio web que permite compartir materiales de forma ordenada, y proporciona al alumno la posibilidad de aportar sus propios comentarios u opiniones.
- Wikis: Colección de páginas de Internet que pueden ser creadas, modificadas o borradas para todos los usuarios.
- Moodle: Se trata de un software para la creación y gestión de cursos online, y desarrolla un entorno virtual de aprendizaje cuyo fin es generar experiencias de aprendizaje enriquecedoras.
- PodCast: Archivo sonoro que se distribuye a través de Internet. Puede almacenarse en cualquier reproductor portátil de audio para que lo podamos escuchar tantas veces como queramos.
- Movenote: Permite crear presentaciones en línea de forma fácil y sencilla; y al final del proceso de creación, facilita un enlace web sobre el video que se puede compartir en línea o por correo electrónico.
- PowerPoint: Permite crear presentaciones que luego pueden compartirse con el proyector sin necesidad de poseer conexión a internet.
- Keynote: Software que permite diseñar presentaciones con efectos y herramientas avanzadas.
- Windows Moviemaker: Software de edición de vídeos creado por Microsoft. Permite modificar vídeos de forma sencilla, así como crear pequeñas películas a partir de fotogramas o fotografías digitales.
- YouTube: Famosa página web que permite subir vídeos.

#### **4.8. El vídeo educativo.**

Se define el vídeo, como una forma de transmitir conocimientos distintos al libro de texto. Como afirma Raúl Santiago (2014), con la utilización de esta herramienta se han generado unos entornos de aprendizaje nuevos e impensables hasta ahora utilizando el método tradicional de enseñanza.

Respecto a mi experiencia, estos trataron de ser lo más interactivos y diferentes posibles. La grabación y edición de estas proyecciones educativas, se centraron en dos planos principales: contenido y entretenimiento. No había que olvidar, en ningún momento, la edad con la que se

estaba trabajando, una edad realmente temprana. Por este motivo, no debían ser vídeos pesados, cargados de contenido e ideas nuevas, lo cual iba acabar provocando en ellos sentimientos de saturación y aburrimiento. Y en la mejor parte de los casos, si esto ocurría, acabarían cerrándolos antes de acabarlos siquiera.

Fueron varios los vídeos que busqué, observé y analicé, antes de comenzar con dicho proceso. Sus autores eran profesores que contaban con innumerables recursos y gran experiencia en la materia, contaban con un gran margen temporal y eso era un gran factor a su favor que se veía claramente reflejado. Pero si es cierto que iban dirigidos a un público de edad más avanzada, por lo que su desarrollo cognitivo era mayor, aspecto que no coincidía en este caso.

Generalmente, se utilizó un programa de edición de vídeos sencillo, la conocida herramienta *Windows MovieMaker*. En cada vídeo, aparecían animaciones, explicaciones sencillas, siempre relacionadas y cohesionadas con su entorno, la realidad en la que vivían. Se ha de destacar que eran vídeos pensados, ideados y desarrollados, para los que se implicó en muchas ocasiones, a otras personas, que les contaban su realidad de manera cercana: como por ejemplo, en qué consistían sus trabajos, o bien, cómo de diferente era el mundo en el que crecieron en comparación con el que nos encontramos ahora. Daba la sensación que estas personas estaban en el salón de sus casas, relajados, cercanos y hablando de manera clara y sencilla sobre temas de gran relevancia, que hasta el momento no habían despertado su interés, como: los avances tecnológicos, los progresos en el mundo laboral, los cambios en la indumentaria y la transformación de un proceso de tanta importancia como la educación o el ocio a lo largo de la historia. Esto provocaba satisfacción en el estudiante.

Al poco tiempo, el alumnado demandaba más vídeos, deseaba llegar a casa y encontrarse con uno nuevo subido, quería aprender más de esta manera. Se interesaba por los escenarios, las personas que interactuaban con ellos, las imágenes, etc.

Los lunes, llegaban a clase preguntando si este viernes se iba a trabajar sobre el nuevo vídeo, o incluso pidiendo en muchos casos que adelantáramos el día de la sesión. Querían llevarlo ya a la práctica puesto que lo habían estado viendo varias veces y creían que iban a hacerlo bien.

En lo que se refiere a las familias, subrayo su dedicación, apoyo y entrega a llevar a cabo este proyecto, y más concretamente en el aspecto del visionado de los vídeos, punto crucial para este proyecto. Muchos/as de ellos/as, llegaron a darme la enhorabuena por los vídeos que iba subiendo y las actividades que iba realizando con sus hijos/as. Al llegar a casa, veían el vídeo con ellos/as, como una tarea más, que era en definitiva de lo que se trataba. Además, aquellas familias que no disponían de conexión a internet en sus casas, mostraron preocupación y no dudaron en ponerse en contacto con tal de solventar el problema, pues no querían que su hijo/a quedase al margen de este proyecto.

Finalmente, es necesario mencionar que la duración de estos, abarca una media de doce minutos. Tratando por todos los medios, de comprimir los contenidos lo máximo posible, para dirigirse a un espectador, desde el otro lado de la pantalla, de manera clara y directa.

Estos fueron agrupados en un canal, el cual creé, para facilitar el visionado del alumno/a con el objetivo de que los pudiera localizar de manera fácil y sencilla. El presente canal, en el que se encuentran dichos vídeos, es el siguiente:

<https://www.youtube.com/channel/UCC170fBWDwTHaDSEaXQeOrg>

#### **4.9. Evaluación.**

La evaluación es un elemento fundamental en cualquier proceso de aprendizaje. Es una herramienta que bien utilizada puede enriquecer y dar valor al aprendizaje de cualquier materia. José Julián Prieto (2015), coordinador TIC y profesor de Economía e Informática, narra desde el portal web <http://www.theflippedclassroom.es/> dos aspectos realmente significativos para este proyecto: qué evaluar y cómo hacerlo.

En primer lugar, señala que "es necesario evaluar todos los procesos cognitivos significativos que generamos en nuestras aulas, con el fin de que no se conviertan en una sucesión de actividades con las que llenamos el tiempo de clase".

Además, afirma que "cuando un alumno es capaz de exponer contenido complejo y argumentarlo coherentemente y con elementos de apoyo significativos que previamente ha organizado y clasificado, podemos asegurar que ha asimilado el tema y lo domina"

En lo que se refiere al método de evaluación, Prieto, propone llevar a cabo los siguientes pasos:

- 1) Los integrantes de cada grupo, ven de manera individual el contenido del vídeo. Como trabajo adicional en casa, deben anotar en un *Padlet* las ideas y/o argumentos que han extraído del visionado del vídeo. Este *Padlet* es diferente para cada grupo, para que los miembros del mismo puedan interactuar entre sí, pero el resto de grupos no sepan lo que están trabajando. La aportación de cada integrante se registra con su nombre y apellido. Esta es una primera evaluación, en este caso individual. Al día siguiente, se sortea qué debe defender cada grupo, a favor o en contra. Además, un par de componentes del grupo se encargarán de redactar 10 preguntas sobre el caso que les ha tocado defender, que entregarán al final de la sesión. Evaluar las preguntas que un grupo de alumnos realiza, da medida del grado de comprensión del tema.
- 2) En una segunda sesión de clase, los grupos defienden sus argumentos frente al grupo que tiene su mismo caso. Cada debate dura unos 20 minutos. El resto de equipos toman

apuntes. Estos debates, son evaluados mediante una rúbrica. Es una evaluación grupal, ya que todos han contribuido a la búsqueda de material y a la creación de argumentos.

- 3) Finalmente en una tercera sesión, se realiza una prueba en *Socratic* con todas las preguntas válidas que han redactados los alumnos. Esta es una evaluación individual que sirve para ver no solo el grado de comprensión del caso que les ha tocado defender, sino también del caso de los demás grupos, convirtiéndose de esta forma en una actividad de *Peer Instruction*.

## **5. Aplicación de la *Flipped Classroom* en 2º curso de Primaria en el área de Ciencias Sociales.**

### **5.1. Contexto escolar.**

Durante mi estancia en prácticas en el CEIP Jaume I, he tratado de llevar a la práctica el manejo de las nuevas tecnologías en el curso de 2º de Primaria. El centro está situado en la localidad de Nules, provincia de Castellón. Este centro tiene una gran diversidad de alumnado, principalmente de la localidad pero también de Mascarell y de la playa de Nules. Se trata de un centro que lleva a cabo una metodología tradicional y que cuenta con escasos recursos tecnológicos e interactivos.

### **5.2. Objetivos.**

El objetivo principal radicaba en la aplicación del modelo pedagógico, *Flipped Classroom*, en 2º curso de Educación Primaria, como herramienta de mejora.

Detrás de esta gran meta, desembocan una serie de objetivos secundarios. Estos, son los siguientes:

- Aplicar, descubrir y conocer nuevas formas de impartir conocimientos.
- Descubrir las ventajas e inconvenientes de esta metodología.
- Estudiar recursos digitales, como es el vídeo.
- Analizar los resultados de este modelo, tras su aplicación, para comprobar su viabilidad en un contexto de mejora y progreso educativo.
- Incrementar el compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza.

### **5.3. Desarrollo práctico.**

Antes de impulsar esta metodología, comencé a dar los primeros pasos con el fin de evitar, en la mayor medida posible, la aparición de problemas, que pudieran provocar el retraso de su puesta en marcha, o en el caso más extremo, la imposibilidad de poder llevarla a cabo.

En primer lugar, me reuní con el alumnado, en horario lectivo, y les comenté la metodología que iba a comenzar a despegar desde aquel momento. Les conté que íbamos a trabajar de una



manera nueva: las explicaciones del maestro/a en el aula iban a trasladarse a vídeos, que ellos tendrían que ver. Después, los trabajaríamos en clase, mediante una batería de actividades: diferentes, creativas y en las que se iba a exigir la participación de cada uno de ellos/as. La asignatura elegida para llevar este proyecto a cabo, fue el área de Ciencias Sociales.

Recuerdo la cara de asombro de cada niño/a, pues no entendían qué papel jugaba el libro de texto en toda esta metodología. Pero, sobre todo, tenían una duda unánime: “*¿Cómo vamos a aprender cosas viendo un vídeo?*”.

Sin más demora, entregué a cada niño/a una circular, (Anexo 1), para informar a las familias de lo que se iba a trabajar. En ella, explicaba la metodología que iban a llevar a cabo, y la necesidad por ende, de conexión a Internet en casa, para que así pudieran visualizar los vídeos que iría subiendo paulatinamente. Por ello, los padres, debían responder en este escrito, si disponían de algún dispositivo electrónico (Smartphone, tablet, ordenador, etc) con acceso a Internet. Una vez fueron entregadas estas circulares, encontré el primer problema: tres de los niños, no disponían de Internet en sus casas.

Con el firme propósito de solventar esto, decidí que iba a grabar cada vídeo en un DVD, para este pequeño grupo de alumnos/as. De esta manera, todos iban a poder ver el vídeo en su casa y así participar en las actividades que tendrían lugar después.

Una vez solucionado este primer contratiempo, me dispuse a grabar el primer vídeo, puesto que quería empezar a aplicar esta metodología y a trabajar con ellos en esta nueva andadura lo más rápido posible. Sabía que no iba a ser nada fácil y que iban a aparecer problemas por el camino, pero también conocía las ventajas que esta metodología podía provocar en su desarrollo.

Ya grabado y editado el primer vídeo, el siguiente paso fue la creación de un canal en la conocida plataforma: *YouTube*. En esta, el alumno/a encontraría todos los vídeos que iría elaborando y subiendo. Para evitar despistes y asegurarme de que todos pudieran encontrar el vídeo, y los posteriores que irían apareciendo progresivamente, repartí a cada uno/a de ellos el itinerario, (Anexo 2), que debían seguir cada vez que tuvieran como tarea visualizar uno de ellos. Y sin más instrucciones, todos apuntaron en su agenda como deberes de la asignatura de Ciencias Sociales: ver el primer vídeo.

Al día siguiente, me encontré con que muchos de ellos no habían visto el vídeo, y esto había sido principalmente por una razón: no habían tenido tiempo de estar delante del ordenador. La mayoría del alumnado participaba en actividades extraescolares, lo cual quiere decir que llegaba a su casa con tiempo justo para hacer alguna tarea, cenar e irse a la cama. Dadas las circunstancias, decidí aumentar los tiempos. Desde ese momento, contarían con una semana para ver el vídeo. No sería tan precipitado, tendrían más oportunidades, e incluso podrían visualizarlos más de una vez, así escucharían, entenderían e interiorizarían las explicaciones que hayan sido dadas.

El alumnado aprendió a utilizar las plataformas de: Google y YouTube, siempre bajo la supervisión paterna, dato relevante teniendo siempre muy en cuenta la temprana edad que tenían los niños/as con los que estábamos aplicando esta metodología: 7-8 años. Además, aprendieron, a suscribirse al canal y darle me gusta a los videos.

El día elegido para trabajar los contenidos proyectados en casa, fueron los viernes, concretamente en las sesiones de la tarde, por lo que contábamos con hora y media por delante para aplicar la segunda parte de esta metodología: compartir información y consolidar el aprendizaje.

En lo que respecta a la temporalización, es importante citar que los contenidos que se pretendían trabajar, del área de Ciencias Sociales, se estructuraron en cuatro sesiones. Quedando de la siguiente manera:

- Primera sesión: Los medios de comunicación y la publicidad.
- Segunda sesión: Las profesiones y las actividades productivas.
- Tercera sesión: El paso del tiempo. Historia personal.
- Cuarta sesión: La moda a lo largo de la historia.

Cabe destacar que la primera sesión práctica, fue la toma de contacto con esta metodología. Los primeros minutos, fueron dedicados a la distribución del alumnado y asignación de roles. La clase fue dividida en cinco grupos, compuesto cada uno de ellos por cinco personas. Todos los grupos, debían pensar y establecer un nombre, el cual les representara en cada sesión.

Es importante hacer hincapié en las consideraciones que se tuvieron en cuenta a la hora de formar los grupos. La idea era que estos, no fueran, por un lado, demasiado grandes, para lograr un trabajo fluido y evitar problemas de organización. Ni, por otro lado, demasiado pequeños ya que se perdería la diversidad de roles y la interacción. Así pues, decidimos basarnos en la cifra ideal que suele barajarse en un número de cuatro o cinco estudiantes por grupo. Además, se trató de que estos fueran lo más equilibrados posibles. Distribuyendo a alumnos con diversas visiones, niveles y formas de trabajar en un mismo equipo de trabajo. Se mezclaron a alumnos/as con tres perfiles bien diferenciados: capaces de ayudar al resto, estudiantes con ciertas dificultades y, finalmente, otros que se mantienen en la media del aula.

Acto seguido, se repartieron y asignaron los roles, de manera que cada integrante del grupo desempeñaba una función determinada. Los roles eran los siguientes: portavoz, observador/a, coordinador/a, moderador/a y secretario/a. Se repartió a cada alumno/a un papel en el que indicaba su rol. Con el fin de tenerlo presente en todas las actividades y con la ayuda del belcro, colocaron su rol en su vestimenta.

Durante la primera sesión, percibí diferentes aspectos a mejorar. No solo no habían trabajado anteriormente con esta metodología, sino que además, a esto podemos añadir, que hasta ese momento no habían realizado ninguna actividad en grupo. Esto desencadenó un sentimiento de desconocimiento y aturdimiento ante algo tan nuevo para sus ojos. Era evidente que no iban a

comenzar trabajando en grupo por primera vez, creando un clima de interacción, participación, esfuerzo y motivación total.

Más bien, nos encontramos con grupos que, por regla general, no se escuchaban, no respetaban los turnos de palabra, o no participaban y se esforzaban todo lo posible para mejorar el trabajo de todos los integrantes que conformaban el grupo. Por estos motivos, se crearon unas normas de grupo. Estas normas fueron establecidas entre todos, y se apuntaban en la pizarra al comienzo de cada sesión, así estarían visibles en todo momento.

Las normas, fueron las siguientes:

- Hablar con mis compañeros/as de equipo, manteniendo un tono de voz bajo.
- Levantar la mano para preguntar o participar.
- Permanecer en mi sitio. No moverse por la clase.
- Respetar los turnos de palabra.
- Aceptar con respeto todas las opiniones e ideas.
- Colaborar, cumpliendo las tareas asignadas.

El no cumplimiento de cualquiera de las normas, durante un número repetido de veces, provocaría la ruptura inmediata de la actividad que se estuviera llevando a cabo. Fue así, como el alumnado acabó concienciándose de la importancia de crear un buen clima en el aula durante el desarrollo de estas actividades.

A lo largo del desarrollo de las sesiones, se pudo comprobar la progresión que tuvo cada alumno/a, en lo que respecta al trabajo cooperativo. Se observó la evolución del aula en todos los sentidos. Fue así como empezaron a disfrutar trabajando tanto ellos como yo misma. Empezaban a aprender disfrutando, jugando, cooperando y creando lazos. Aquello de interiorizar en sus mentes un contenido dejaba de ser una tarea complicada, rutinaria y poco motivadora para convertirse en un momento de desahogo y satisfacción.

Pasadas unas semanas, pasaron a ser ellos/as los que pedían trabajar en grupo para absolutamente cualquiera de los contenidos que se llevaran a cabo en el aula. Además, cada semana aseguraban haber visto el vídeo unas cuantas veces, porque tal como decían: <<Quiero quedarme con todo lo que has dicho, para hacerlo muy bien el viernes>>. Aprendieron que su buen comportamiento conducía al éxito del grupo y lo terminaron aplicando de manera general.

Por otro lado, las actividades, (Anexo 3) trataron de ser lo más variadas posibles, con el fin de que permitieran la interacción social entre ellos/as y eliminaran la competitividad. Pues debían ponerse de acuerdo para lograr un trabajo final de calidad, el cual les conduciría a la consecución de objetivos. Objetivos, que eran iguales para todos, sin distinciones. Al comenzar a trabajar esta metodología en clase, con los vídeos ya visionados, los alumnos/as más competitivos no dejaban hacer, sólo pretendían acaparar el trabajo ellos mismos para asegurarse de que así estuviera bien

hecho. Al final de estas sesiones, se observaba como cambiaban sus frases a las que se dirigían a sus compañeros/as de un: *"No sabe"* a *"Ayúdame a esto, mientras yo acabo esto otro"*.

Quizá lo que conllevó más esfuerzo fue la comprensión del papel que jugaba el rol de cada niño/a, en cada una de las sesiones. Fue un aspecto difícil para todos, pues era la primera vez que lo escuchaban y debían familiarizarse con ello. Durante las dos primeras sesiones, comenzamos explicando la función que tenía cada rol y repartiendo a cada uno/a el suyo correspondiente. Fue a partir de la tercera, donde era el niño/a el que venía directamente a por su papel y explicaba en qué consistía exactamente. De este modo, lograron interiorizar el papel que tenían y las acciones que debían llevar a cabo. Además, si un integrante del grupo lo olvidaba, el resto se lo recordaba, ayudándose así los unos a los otros.

Finalmente, cabe hablar de la evaluación que se llevó a cabo a lo largo de este proceso. Se evaluó a los grupos mediante rúbricas (Anexo 4), concretamente cuatro. Cada una de ellas, iba dirigida a un aspecto:

1. Trabajo cooperativo.
2. Actitud.
3. Exposición oral.
4. Interiorización de contenidos.

Las tres primeras fueron las mismas para todas las sesiones, pero dado que los contenidos de cada vídeo eran diferentes, sus rúbricas también. Concretando aún más, el instrumento llevado a cabo, con el que posteriormente se evaluó, fue la observación directa. Esta se basaba en observar al alumnado durante la realización de su trabajo, por lo que no inhibía al estudiante ni influía en su actividad.

## **6. Resultados.**

Tras la aplicación de este modelo pedagógico en el curso de 2º de Primaria, concretamente en el área de Ciencias Sociales, cabe resaltar los resultados que se han extraído, los cuales se han reconocido mediante la realización de actividades, proceso que se daba en el aula para verificar la comprensión de determinados contenidos.

Se ha podido observar que, el Flipped Classroom, ha favorecido el desarrollo de las competencias mediante el trabajo cooperativo. La cooperación del alumnado, ha desencadenado el desarrollo de las habilidades de los alumnos, las cuales son útiles para: organizarse, planificarse, intercambiar opiniones o tratar la información, entre otros.

En el artículo 6 b) del Currículo define competencia como la capacidad para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

En esta definición, figuran de forma intrínseca una serie de conceptos, tales como «conocer», «hacer» e «interactuar», tres pilares básicos sobre los que, a su vez, se asienta el aula invertida. Por tanto, el modelo *Flipped Classroom* puede constituir una oportunidad para recuperar y profundizar en estos principios.

Centrándonos en las sesiones, con esta metodología se han desarrollado actividades en las que absolutamente todos los integrantes del grupo han evolucionado y crecido a nivel competencial, puesto que se han trabajado todas y cada una de ellas, como bien se expone a continuación:

- En primer lugar, la **Competencia digital (CD)**, se ha trabajado mediante la manipulación y uso del vídeo educativo, además de otros recursos como la pizarra digital, el proyector, el ordenador, entre otros. Se ha pretendido aproximar, y con ello, educar al niño en las TIC, posicionándolo ante el inmenso mundo digital en el que nos encontramos.
- A continuación, la **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**. El alumnado a trabajado aspectos como la ortografía, la escritura y la coherencia textual mediante actividades en las que se planteaban tareas de investigación donde debían contestar unas preguntas, o bien otras en las que debían exponer un tema concreto a la clase. En estas, se desarrollaban habilidades relacionadas con la búsqueda, obtención, procesamiento o comunicación de la información.
- Continuando con la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**, esta se ha trabajado específicamente en la actividad en la que la clase en conjunto elaboraba un eje cronológico de su historia personal. Para ello, los niños/as han tenido que calcular los años en los que tenían lugar los acontecimientos que habían formado parte de sus vidas, por lo que se han trabajado los números y las operaciones.
- En cuanto a las **Competencias sociales y cívicas (CSC), y Conciencia y expresiones culturales (CEC)**, estas han sido trabajadas en las sesiones, ya que el estudiante, por una parte, ha podido conocer, comprender y valorar diversas manifestaciones culturales presentes a lo largo de la historia, y además opinar sobre ellas, emitiendo juicios de valor. Y, por otro lado, en todas las sesiones, a causa de trabajar por grupos, los niños/as han duplicado su participación expresando sentimientos, actitudes, deseos u opiniones de un modo adecuado, respetando en todo momento los turnos de palabras y la diversidad de opinión, además de actuando con fin de minimizar los problemas creados en situaciones determinadas.
- En lo que se refiere a la **Competencia para Aprender a aprender (CPAA)**, en las actividades realizadas el alumno/a ha desempeñado el rol de protagonista, por lo que se ha sentido como tal a lo largo, tanto del proceso como del resultado de su aprendizaje. Además, con esta metodología se aumenta: la percepción de la confianza en sí mismo, su motivación y sus ganas por saber más allá de lo estipulado.

- Finalmente, en la competencia de **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)**, esta se ha visto reflejada especialmente, puesto que el alumnado se ha vuelto capaz de: analizar situaciones determinadas, adaptarse al cambio (trabajo en grupos), comunicar, presentar y representar. Pero no solo eso, sino que esta se ha visto acentuada ya que las actividades que se han ido ejecutando permitían que el estudiante desarrollara una serie de habilidades olvidadas hasta entonces, como su: creatividad, iniciativa e interés.

En definitiva, se ha podido comprobar que esta metodología, favorece el aprendizaje competencial. En otros modelos de aprendizaje, los estudiantes están expuestos a contenidos, y el éxito se mide de forma sumativa. En un sistema de aprendizaje basado en el trabajo de las competencias, a los estudiantes no se les permite continuar hasta que hayan demostrado el dominio de las competencias identificadas.

En otras palabras, el estudiante que aprende competencias y adquiere conocimientos, se encuentra **envuelto en un proceso constante de aprendizaje**, lo cual acaba siendo positivo, no solo para su presente sino también para su futuro, ya que le prepara formándole en dos ámbitos: ciudadano y profesional.

## **7. Conclusiones.**

En cuanto a las conclusiones extraídas de la aplicación de esta metodología, cabe destacar una serie de aspectos:

En primer lugar, es importante tener en cuenta, que antes de introducirla, el aula se centraba en una metodología tradicional, la cual se basaba en explicaciones magistrales y en la utilización del libro como principal recurso para trabajar los conocimientos impartidos. Es en esta otra metodología, en la que el libro de texto desempeña otro papel: no desaparece, pero pasa de ser la herramienta principal, a ser un mero apoyo en el aula.

A pesar de esto, los resultados han sido realmente positivos. Se puede afirmar que se han logrado despertar sentimientos en el alumnado, hasta entonces, inexistentes, o en el mejor de los casos, intermitentes. Sentimientos como: la motivación, el esfuerzo, la creatividad, la resolución de problemas, las ganas por saber, por conocer, por aprender en mayúsculas.

Es cierto que dado que mi paso por el aula era temporal, la aplicación queda circunscrita y no tengo la certeza de que esta continúe, pero aún así me aseguré que durante el desarrollo de la aplicación de esta metodología, las sesiones fueran fructíferas. Uno de los intereses ha sido sacar el máximo partido de cada niño/a, que disfrutara, preguntara, fuera más allá de sus límites, de los que hasta ahora estaba condicionado, inmerso en actividades de unir y completar.

Con esta metodología, se ha logrado la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa. Las familias, han cumplido un rol indispensable: participar en sus tareas.

Han colaborado con ellos, ayudándoles en dos planos: a cumplir el factor responsabilidad creado en el alumno/a, a la hora de visionar los vídeos, y a la comprensión de determinados conceptos. Esto, también, ha fortalecido los lazos entre el niño/a y la familia, lo cual es indispensable en estas etapas.

Por una parte, considero que el modelo planteado ha ayudado a establecer una mayor relación entre el trabajo que los alumnos realizan en casa con el que llevan a cabo en clase. De esta manera, los deberes o trabajos realizados han cobrado un mayor significado, formando parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, el *Flipped Classroom*, ha contribuido a que el docente, también, trabaje en equipo y se mantenga en contacto con otros profesores para diseñar: sesiones, materiales, o intercambiar actividades, lecciones y experiencias. De igual modo, me ha permitido dedicar mayor tiempo a atender y entender la diversidad presente en el aula y personalizar la respuesta educativa a cada alumno/a, adaptándola a sus necesidades individuales. En definitiva, se entiende que esta metodología contempla la diversidad como riqueza y no como dificultad.

Centrándonos en el aula, cabe señalar que, dándole la vuelta a la clase, se ha producido un mayor aprovechamiento de recursos y uso de las TIC. Su aplicación, ha favorecido y desarrollado en el alumnado una formación y conocimiento del empleo de las nuevas tecnologías, hasta ahora desconocido. Por lo que, les ha permitido: comenzar a alfabetizarse digitalmente y recibir una educación integral.

Además, ha propiciado el trabajo cooperativo, lo cual ha mejorado, a grandes niveles, el clima del aula y la convivencia: aspectos claves para lograr resultados óptimos.

A pesar de los beneficios que provoca la práctica de esta metodología, hay que tener en cuenta, que estos no están respaldados por un gran número de investigaciones, y más especialmente en nuestro país. Dado a que aún no ha comenzado a ponerse en marcha, tanto como esta debería, no se han obtenido datos empíricos reales ni se ha logrado una representatividad significativa. Si bien es cierto, que actualmente este fenómeno está cobrando cada vez un mayor interés.

Por ello, hablando desde una experiencia propia, me aventuro a animar a que profesionales de la enseñanza pongan en práctica esta metodología y que así puedan reflejar sus resultados a través de estudios empíricos.

El impacto del proyecto fue claro, desaparecieron los problemas de convivencia y la competitividad entre los alumnos. Incluso, lograron recordar, relacionar y aplicar los contenidos impartidos en los vídeos con el contexto, en el que se encontraban envueltos. Pasó de buscarse desesperadamente, la participación del alumnado, a que, por el contrario, fuese el alumno/a el que pedía en innumerables ocasiones que su voz fuese escuchada. Esto se debe a la dinámica en la que se trabajaba. Una dinámica de carácter inclusiva, en la que a nadie se le pedía algo que no fuera capaz de hacer, por lo que todos lograron sentirse satisfechos con su trabajo.

En definitiva, a pesar de no haber implantado esta metodología durante un largo espacio de tiempo y por consiguiente no haber podido llevar a cabo todas las ideas que hubiera deseado, he de decir que por lo general estoy satisfecha con los resultados. Es cierto que este método no es la respuesta a todas las preguntas, la clave definitiva al cambio. También es cierto que no es un proceso sencillo, puesto que requiere preparación, documentación y formación previa, en definitiva: implicación. Pero, es un buen comienzo, una primera llave para comenzar a abrir nuevas puertas, para crear en el alumno/a intereses hacia un temario, que hasta el momento ni recordaba de cursos anteriores, ni se esforzaba por hacerlo.

Esta metodología ha ayudado al hecho de que el alumno/a manipule sus aprendizajes, experimente por él mismo, explore, y así ha tenido la posibilidad de equivocarse y autocorregirse a sí mismo.

La clase invertida mejora el aprendizaje de los contenidos, y la adquisición de competencias, y esto lo he podido comprobar de forma efectiva comparando sus resultados en el área de Ciencias Sociales, con los de otra etapa, puesto que estos eran mucho mejores. Por si esto fuera poco, al final de este proyecto, los niños/as se han mostrado más capacitados para responder preguntas críticas y entender diferentes procesos históricos. En otras palabras, han aprendido más y mejor.

Por ello, creo que la conclusión más importante es que no debemos estancarnos en nuestra zona de confort, debemos atrevernos al cambio, y más si las circunstancias y el contexto del aula lo demandan, como este era el caso. Y es que, pensándolo bien, detrás de la consecución de buenos resultados, del logro de objetivos, y de en definitiva, el éxito en aprendizaje, se esconden: trabajo, esfuerzo y dedicación. Y esto es lo que ha ocurrido en este proyecto, cumpliéndose cada ápice de estos valores, se ha logrado alcanzar un máximo rendimiento académico en ellos, dentro de los límites posibles.

En conclusión, los resultados del aprendizaje que se obtienen con este método, son más que satisfactorios, siempre y cuando se lleven a cabo las pautas adecuadas. Este modelo promueve el aprendizaje significativo del alumnado, y por ello conduce a un nuevo modelo de escuela direccionado hacia el progreso del niño/a, una escuela nueva, del siglo XXI. Una escuela virtual. Por tanto, podemos afirmar que el *Flipped Classroom*, es el punto de partida. El estímulo para alcanzar una educación personalizada que promueve la inclusión y el desarrollo tecnológico.



## 8. Bibliografía y webgrafía.

Ayala A. (2014) La clase al revés. Las lecciones, en casa y las tareas, en clase. Educación 3.0, 13, p. 12-22.

Bergmann, J., Sams, A., (2014). Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar.

Carbonell, J. (2006). La aventura de innovar: el cambio en la escuela. Madrid: Morata.

SALINAS, J. (1997). "Enseñanza flexible, aprendizaje abierto. Las redes como herramientas para la formación". En: M. Cebrián [et al.] (coord.). *Recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Málaga: ICE /Universidad de Málaga.

### Webgrafía

Bernal, A. (2015): Clase invertida (*Flipped Classroom*) ventajas y desventajas. <http://www.ticeducacionec.com/2015/06/clase-invertida-flipped-classroom.html>

Currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana (2014, 4 de julio). Decret 108/2014. En Diari Oficial de la Comunitat Valenciana. Recuperat de: [http://www.docv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014\\_6347.pdf](http://www.docv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf)

Moreno, M. (1995). Investigación e innovación educativa. Revista La Tarea, nº7, p.9-22. Recuperado de: <http://josecristancho.com/wpcontent/uploads/2011/03/Investigaci%C3%B3n-e-innovaci%C3%B3n-educativa.pdf>

Sáez Pizarro, B., & Ros Viñegla, M. P. (2014). Una experiencia de flipped classroom. Recuperado el 22 de Agosto de: <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/3618>

Sánchez, S. (2014). Metodología activa. Centro de Información. Recuperado de <http://ci.upc.edu.pe/0/upc.aspx/servicio-al-alumno/calidadeducativa/proyectos/innovacion-y-curriculo/metodologia-activa>.

Santiago, R. (2013). What is innovacion educativa. Recuperado el 12 de marzo de 2016, de: <http://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>

Santiago, (2014). Cómo dar una clase al revés o flipped classroom en 5 sencillos pasos. Recuperado el 23 de Agosto de 2015 de: <http://justificaturespuesta.com/como-dar-una-clase-al-reves-o-flipped-classroom-en-5-sencillos-pasos/>

Santiago, R. (2015): Como el aprendizaje digital contribuye al aprendizaje profundo. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de: <http://www.theflippedclassroom.es/como-el-aprendizaje-digital-contribuye-al-aprendizaje-profundo/>

Tourón, J.; Santiago, R. & Díez, A. (2014). The flipped classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje. Barcelona: Digitaltext.

## 9. Anexos.

### ANEXO 1. ENCUESTA RESPECTO AL ACCESO A INTERNET EN LOS HOGARES.

Nules, 7 de marzo del 2017.

Buenas tardes,

Soy alumna de prácticas de último curso, del Grado de Educación Primaria en la UJI, y con motivo del trabajo de fin de grado, que tiene lugar este mismo año, he de llevar a cabo una metodología llamada: clase invertida (*Flipped classroom*).

Esta consiste en un nuevo modelo pedagógico, en el que el tiempo del alumno/a se invierte en el aula para consolidar y trabajar en grupo los conocimientos adquiridos, mientras que en casa el alumnado atiende y comprende las explicaciones, sin necesitar la presencia física del maestro.

Estas explicaciones, las recibirán mediante vídeos que ellos/as deberán visualizar, los cuales irán estando presentes en la plataforma: *Youtube*. Es importante señalar, que estos vídeos consistirán exclusivamente en impartir y explicar los contenidos, y que además contarán con la presencia única de la maestra de prácticas.

Por ello, para que el alumnado pueda visualizar los vídeos, es importante saber:

¿Disponen en casa de ordenador, tablet o smartphone con acceso a internet?

Sí      No

Un saludo y gracias de antemano.

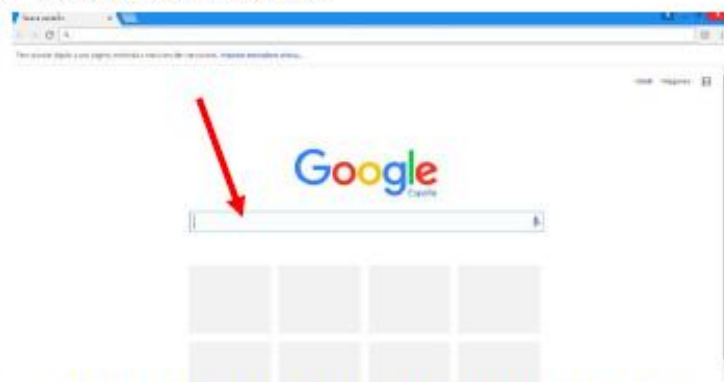
Firma:

## ANEXO 2: ITINERARIO PARA ACCEDER A LOS VÍDEOS EDUCATIVOS.

### PASOS A SEGUIR PARA LA VISUALIZACIÓN DEL VIDEO:

2º DE PRIMARIA

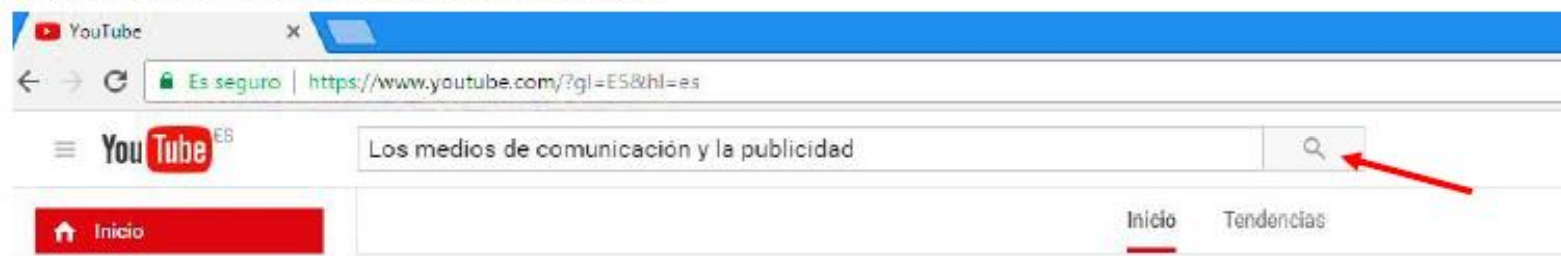
#### 1. ENTRAMOS AL NAVEGADOR



#### 2. BUSCAMOS YOTUBE, Y CLICKAR EN EL PRIMER ENLACE



#### 3. AHORA, BUSCAMOS EL NOMBRE DEL VIDEO CORRESPONDIENTE



#### 4. NOMBRE DEL CANAL DONDE ENCONTRAREMOS TODOS LOS VIDEOS



### ANEXO 3. DESARROLLO DE LAS SESIONES

<b>SESIÓN 1</b>	
<b>Asignatura</b>	Ciencias Sociales
<b>Curso</b>	2º de Primaria
<b>Fechas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ 23 de marzo: Visualización del vídeo.</li><li>❖ 25 de marzo: Aplicación práctica en el aula.</li></ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Los medios de comunicación.</li><li>➤ La publicidad.</li></ul>
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Conocer el concepto de comunicación y los medios que se utilizan.</li><li>✓ Discriminar entre medios de comunicación colectivos e individuales.</li><li>✓ Conocer qué es la publicidad y para qué se utiliza.</li></ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Competencia en comunicación lingüística (CCL).</li><li>○ Competencia digital (CD).</li><li>○ Competencia para Aprender a aprender (CPAA )</li><li>○ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).</li><li>○ Conciencia y expresiones culturales (CEC).</li><li>○ Competencias sociales y cívicas (CSC).</li></ul>
<b>Tarea para realizar en casa</b>	Visualización del vídeo: Los medios de comunicación y la publicidad.

## ➤ ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA:

### ACTIVIDAD 1: ¡Cojamos los micrófonos!

A cada grupo, se le repartió un papel en el que figuraba una noticia diferente. Estas consistían en: anuncios publicitarios, entrevistas, o secciones de un programa de televisión.

Cada uno de ellos, representó la que le había sido asignada, como auténticos profesionales.

Quedó repartido de la siguiente manera:

- Grupo 1: Anuncio de unas zapatillas espaciales.
- Grupo 2: LOS DEPORTES: En el partido de ayer, el jugador Messi acabó lesionado. El informe médico declara tres meses de baja.
- Grupo 3: Entrevista a dos protagonistas de la serie: Soy Luna.
- Grupo 4: Receta de cocina: Cómo hacer una auténtica pizza italiana.
- Grupo 5: EL TIEMPO. Durante este fin de semana se esperan lluvias torrenciales en la provincia de Nules (Castellón). ¡No salgas de casa sin el paraguas!.

Se dejaron cinco minutos, con el objetivo de que los integrantes de cada grupo compartiesen puntos de vista y llegasen a un acuerdo para su posterior representación. Para las representaciones, se aportó material de apoyo como: micrófonos, delantales y gorros de cocina, un mapa del tiempo y unas zapatillas plateadas. Todo ello pensado, para que el alumnado pudiera meterse en el papel completamente y sentirse más motivado.

En las representaciones, el resto de grupos atendía y aplaudía las actuaciones de sus compañeros.

### ACTIVIDAD 2: Escribo a mis papás...

Al final de este vídeo, aparecen dos anuncios completamente diferentes, con el fin de que el alumnado reflexione y diferencie acerca de una cuestión: ¿Es verdad todo lo que cuentan en la televisión o en algunos casos quieren inyectarnos una idea en la cabeza con el fin de que compremos un producto en el mercado?

Pues bien, en primer lugar se hizo una reflexión, en torno a tres preguntas:

- ¿Cuál de los dos vídeos creéis que no cuenta del todo la verdad? ¿Por qué?
- ¿Por qué creéis que mienten sobre algunos productos que publicitan en TV?
- ¿Debemos comprar todos los productos que anuncian?

Tras esta lluvia de ideas, en la que participaron todos los grupos, llegaron a la conclusión de que no debían creer todo lo que veían y que eran ellos/as mismos los que podían elegir qué comprar y qué no en base a si realmente lo necesitaban.

A continuación, en base al segundo anuncio proyectado en el vídeo, en el que los niños/as escriben primero una carta a los Reyes, en la que le transmitían sus deseos para ese año y posteriormente una a sus padres, y se les da la posibilidad de enviar tan solo de ellas, en lo que finalmente deciden que la de sus padres, el alumnado tuvo la tarea de escribir una carta.

De esta manera, trabajaron uno de los medios de comunicación estudiados, y la expresión escrita, entre otros objetivos. Dicha carta iba dirigida a sus padres, bajo el tema: Para este año, os pido...

Fue una actividad, en la que el alumnado estaba realmente concentrado en la tarea, no paraban de escribir y se les veía realmente emocionados ante la idea de escribirle una carta a sus padres, algo tan sencillo que hasta el momento no habían llevado a cabo. ¡Tenían tantas cosas que decirles!

Una vez escritas las cartas, repartimos un sobre a cada uno de ellos, en el que metieron las cartas, y finalmente adornaron con diferentes gommets.

Tan solo quedaba, llegar a casa y entregar las cartas a los correspondientes destinatarios: los padres.



*Figura 2. Producto final.*



*Figuras 3 y 4. Los grupos debaten y apuntan sus ideas, acerca de si la publicidad es totalmente real o no.*

## **SESIÓN 2**

**Asignatura**

Ciencias Sociales

**Curso**

2º de Primaria

**Fechas**

- ❖ 3 de abril: Visualización del vídeo.
- ❖ 7 de abril: Aplicación práctica en el aula.

**Contenidos**

- Las profesiones.
- Las actividades productivas.

**Objetivos de aprendizaje**

- ✓ Conocer e identificar los tipos de trabajos que se realizan en: la naturaleza, las fábricas y los que dan servicios.
- ✓ Diferenciar entre trabajos remunerados y no remunerados.
- ✓ Conocer e identificar los tipos de actividades productivas.

**Competencias**

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).
- Competencia para Aprender a aprender (CPAA )
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).

**Tarea para realizar en casa**

Visualización del vídeo: Las profesiones y las actividades productivas.

➤ ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA:

Actividad 1: ¿Quién hace las tareas?

En primer lugar, se trabajaron los trabajos no remunerados con el alumnado. Para ello, se le repartió a cada grupo una tabla con diferentes ítems, la cual debían rellenar, hablando entre ellos y consensuando quién creían que realizaba cada tarea del hogar.

La tabla es la siguiente:

<b>Tareas a realizar</b>	<b>Lo hace el chico</b>	<b>Lo hace la chica</b>	<b>¿Lo harías tú?</b>	<b>¿Quién lo hace en tu casa?</b>
<b>Guardar los juguetes</b>				
<b>Barrer y pasar la mopa al suelo</b>				
<b>Guardar la ropa en el armario</b>				
<b>Ordenar los libros</b>				
<b>Hacer la cama</b>				
<b>Arreglar un juguete roto</b>				
<b>Cambiar una bombilla</b>				

Durante esta actividad, se observaron diferentes debates de discusión entre los niños/as, pues cada uno de ellos tenía opiniones diferentes. Se observaba como iban desarrollando ideas, hasta que consiguieron llegar a un punto común de grupo.





*Figuras 5 y 6. Los alumnos/as cumplimentan los ítems de la tabla, dialogando entre ellos.*

Después, comentamos los resultados, y se observó que casi todos los grupos habían asociado con la chica las tareas del hogar y con el chico arreglar el juguete roto. Por eso, se les condujo a una charla acerca de esto, y lograron llegar a la conclusión de que cualquiera podría hacer estos trabajos, ellos/as incluidos. Sólo se necesitaba aprender y querer colaborar en el cuidado de la casa.

#### Actividad 2: ¡Ordena las profesiones!

A continuación se repartió a cada grupo, una serie de fotos. Cada una de ellas, pertenecía a un sector diferente: naturaleza, fábricas e industrias y servicios. Fueron los integrantes de cada grupo los que las clasificaron. Una vez fueron clasificadas, se repartió una cartulina por grupo. En ella, pegaron las fotos ya clasificadas. El título del mural fue: Las profesiones. Además, muchos grupos decidieron añadir alguna frase a esta mural, tal como: Todos los trabajos son igual de importantes, o bien, ¡Trabaja en lo que te gusta!

Al finalizar, colgamos los murales en las paredes del aula, decorando la clase.



*Figuras 7 y 8. Cada grupo clasifica las fotografías y decora sus cartulinas.*

Actividad 3: Finalmente, con el objetivo de trabajar el último punto explicativo del vídeo: El esfuerzo para conseguir lo que quieres como método de recompensa en un futuro cercano, pusimos un vídeo en el proyector. Este vídeo forma parte de un fragmento de la película: *En busca de la felicidad*.

En él, se observa como el padre y su hijo están jugando al baloncesto, pero durante el juego el padre le ordena qué no pierda más el tiempo con este deporte, qué no se le da bien, y con suerte y mucha práctica diaria, acabaría siendo aceptable pero nunca destacaría en ello. El hijo se enfada y se siente mal consigo mismo tras escuchar esas palabras, así pues el padre recapacita al entender su reacción, y le ordena que nunca deje que nadie le diga que no puede hacer algo, ni siquiera él mismo. Si se cree que puede, debe ir a por ello, contra todo pronóstico.

El enlace al vídeo, del que se está hablando, es el siguiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=KcliSbtU2ZM>

Tras visualizar este fragmento, se realizó un debate abierto en el aula, el cual giró en torno a dos preguntas:

- ¿Alguna vez os habéis esforzado mucho para conseguir lo que queráis? ¿Creéis que ese esfuerzo ha valido la pena?



Figura 9. Captura del vídeo que se le proyectó al alumnado.

### SESIÓN 3.

**Asignatura**

Ciencias Sociales

**Curso**

2º de Primaria

**Fechas**

- ❖ 8 de mayo: Visualización del vídeo.
- ❖ 12 de mayo: Aplicación práctica en el aula.

**Contenidos**

- Cambios en el tiempo.
- El calendario.
- Eje cronológico.

**Objetivos de aprendizaje**

- ✓ Reflexionar sobre el paso del tiempo.
- ✓ Comprender los cambios producidos en: personas, sociedad y naturaleza con el paso del tiempo.
- ✓ Utilizar el calendario, localizando fechas significativas.
- ✓ Utilizar nociones temporales.

**Competencias**

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Competencia para Aprender a aprender (CPAA )
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).

**Tarea para realizar en casa**

Visualización del vídeo: El paso del tiempo.



➤ ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA:

Actividad 1: ¿Qué día es?

Se repartió a cada grupo el calendario del presente año, 2017. Se apuntaron en la pizarra una serie de fechas significativas y los grupos tuvieron que localizar estas fechas en el calendario.

Las fechas fueron las siguientes:

- Día de Reyes.
- Día de mi cumpleaños.
- Mes en el que empieza el verano.
- Mes en el que se celebran los carnavales.
- Mes en el que se celebra la festividad de la Magdalena.
- Día en el que se celebra Halloween.
- Mes en el que dan lugar las fiestas patronales de Nules (Castellón).

Una vez hubieron localizado estas fechas todos los grupos, se hizo una puesta en común y corregimos todos juntos, señalando correctamente qué día o mes pertenecía al pertinente acontecimiento.



*Figura 10.* Muestra del resultado final de la Actividad 1.

Actividad 2: Esta es nuestra historia.

Finalmente, nos agrupamos en un gran círculo, juntándose así todos los grupos y resultando como producto final la clase en conjunto. Ya situados, hablamos de la historia personal que figura en el vídeo, la mía propia. Comentaron las cosas qué he ido haciendo a lo largo de mi vida, y lo que más les ha impactado. Así que, sin más esperas, nos dispusimos a elaborar la historia personal del aula, una que representase a los 25 alumnos/as.

Por este motivo, debieron tratarse de acontecimientos comunes, que todos hubiesen vivido, desde el día de su nacimiento hasta la actualidad. Nos dispusimos a buscar y consensuar por todos estos acontecimientos, y a ordenarlos por orden de aparición en sus vidas. Finalmente, nos aventuramos a poner fechas a cada uno de ellos, y a adjuntarla bajo cada hecho.

Los acontecimientos, quedaron de la siguiente forma:

- Nacimiento.
- Primera palabra.
- Entrada a E. Infantil.
- Caída del primer diente.
- Aprender a nadar.
- Entrada a E. Primaria.
- Primera excursión a la granja escuela.



Decidimos colgar el eje en el aula bajo el título: *Esta es mi historia personal*, y dimos la posibilidad de añadir cualquier otro hecho que fuese ocurriendo en sus vidas a lo largo de este curso escolar.



Figuras 11 y 12. Los estudiantes, eligen los acontecimientos que representan su historia personal.



Figuras 13 y 14. El alumnado ordena cronológicamente los sucesos que forman el eje.

---

## SESIÓN 4.

---

**Asignatura**

Ciencias Sociales

**Curso**

2º de Primaria

**Fechas**

- ❖ 15 de mayo: Visualización del vídeo.
- ❖ 19 de mayo: Aplicación práctica en el aula.

**Contenidos**

- Cambios en el tiempo.
- La ropa a lo largo de la historia.

**Objetivos de aprendizaje**

- ✓ Reflexionar sobre el paso del tiempo.
- ✓ Comprender los cambios producidos en: personas, sociedad y naturaleza con el paso del tiempo.
- ✓ Descubrir la evolución de aspectos de la vida cotidiana.
- ✓ Ordenar cronológicamente secuencias temporales.

**Competencias**

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).
- Competencia para Aprender a aprender (CPAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).

**Tarea para realizar en casa**

Visualización del vídeo: La moda a lo largo de la historia.

---

➤ ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA:

Actividad 1: ¿Quién estuvo primero?

En primer lugar, se repartió a cada grupo un papel en el que figuraron cinco fotografías, en ellas las personas que aparecían iban vestidas completamente diferentes. Los integrantes de cada grupo, llegaron a un acuerdo ordenándolas. Después de esto, pusieron el nombre de la etapa a la que correspondía cada fotografía.

Se consensuaron las respuestas y se corrigieron grupalmente los resultados.

Actividad 2: Cuéntanos todo lo que sabes.

Finalmente, a cada grupo se le entregará una de las etapas de la moda a lo largo de la historia, quedando así cinco etapas para cinco grupos:

- Cavernícolas
- Egipcios
- Edad Antigua
- Edad Media
- Siglo XXI

Cada grupo respondió a dos preguntas:

- ¿Qué ropa era la que llevaban?
- ¿Os gustaría haber vivido en aquella época? ¿Por qué?

Tuvieron que responder, aportando la máxima información posible, y apuntando las ideas y opiniones de todos los compañeros/as del grupo, utilizando la técnica del folio giratorio. Acto seguido, cada grupo salió a exponer, por orden de aparición en la historia, cada etapa de la moda. Lo hicieron ayudándose de unos micrófonos como material de apoyo. Al final, de su exposición el resto de grupos, hizo las preguntas que deseó.



*Figuras 15 y 16. Investigan sobre la moda en una etapa de la historia y lo exponen ante la clase.*

#### ANEXO 4. RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO COOPERATIVO.

CRITERIOS	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente
<b>PARTICIPACIÓN</b>	La mayor parte de los integrantes del equipo están distraídos o desinteresados y solo una o dos personas participan activamente.	Al menos la mitad de los estudiantes dan evidencia de plantear ideas, interactuar o escuchar con atención a los demás miembros del equipo.	La mayoría de los estudiantes participa activamente en las discusiones sobre la temática y en la resolución del trabajo.	Todos los estudiantes participan con entusiasmo, todos se saben escuchar, opinan y contribuyen en la resolución de la actividad.
<b>ROLES</b>	El equipo no se organiza y los miembros del equipo no se distribuyen roles de trabajo.	Se dividen el trabajo, pero los miembros del equipo no se ciñen al que les corresponde y se estorban mutuamente.	Cada integrante del equipo tiene un rol asignado, pero no está claramente definido y por lo tanto no lo ejecuta de forma consistente.	Todos los integrantes del equipo tienen un rol definido y lo ejecutan de manera efectiva por lo que el trabajo se concreta sin dificultades.
<b>CONTRIBUCIÓN AL TRABAJO EN EQUIPO</b>	Nunca aportaron para lograr los objetivos propuestos.	Pocas veces aportaron al logro de los objetivos.	Casi siempre aportaron al logro de los objetivos.	Siempre aportaron al logro de los objetivos.
<b>CALIDAD DEL TRABAJO</b>	Varias partes del trabajo deben rehacerse para que sea de calidad.	Alguna parte del trabajo debe rehacerse para que sea de calidad.	El trabajo realizado es de calidad.	El trabajo realizado es de alta calidad.



## ANEXO 5. RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTITUD.

CRITERIOS	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente
<b>ESFUERZO DEL EQUIPO</b>	No se han esforzado en absoluto.	Demuestran poco esfuerzo.	Pueden esforzarse más.	El equipo se esfuerza al máximo.
<b>MOTIVACIÓN E IMPLICACIÓN</b>	No tienen una actitud positiva hacia el trabajo y no colaboran para mejorar el trabajo de otros.	Pocas veces tienen una actitud positiva hacia el trabajo y rara vez colaboran para mejorar el trabajo de otros.	En general tienen una actitud positiva hacia el trabajo y suelen colaborar para mejorar el trabajo de otros.	Tienen una actitud positiva hacia el trabajo y colaboran para mejorar el trabajo de otros.
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	No suelen solucionar los problemas que surgen.	El equipo suele acoger las soluciones propuestas por otros.	El equipo a veces pide ayuda para buscar soluciones a los problemas.	El equipo busca y sugiere soluciones a los problemas.
<b>RESPONSABILIDAD COMPARTIDA</b>	La responsabilidad recae principalmente en una sola persona.	La responsabilidad es compartida por medio de los integrantes del grupo.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	Todos los integrantes del equipo comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea grupal.

## ANEXO 6. RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPOSICIÓN ORAL.

CRITERIOS	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	Comete errores tanto de pronunciación como de vocalización.	Comete errores de pronunciación aunque su vocalización es correcta.	Pronuncia correctamente pero su vocalización no es correcta.	Pronuncia las palabras correctamente y vocaliza bien.
<b>VOLUMEN</b>	Expone muy bajo, casi no se le oye.	Habla demasiado bajo al exponer.	Levanta la voz demasiado durante la exposición.	El volumen es adecuado con la situación.
<b>POSTURA</b>	No se dirige al público al exponer.	En ocasiones, da la espalda al público.	Mira al público pero está apoyado en algún sitio.	Su postura es natural y mantiene contacto visual con el público continuamente.
<b>CONTENIDO</b>	La exposición carece de contenido concreto.	Expone el contenido, aunque le faltan algunos datos.	Expone el contenido y en ocasiones se sale del tema.	Expone el contenido concreto, sin salirse del tema.
<b>SECUENCIACIÓN</b>	La exposición carece de orden y repite las ideas continuamente.	Algunos errores y repeticiones en el orden lógico de las ideas.	Exposición bastante ordenada.	Buena estructura y secuenciación de la exposición.

## ANEXO 7. RÚBRICA PARA EVALUAR LOS CONTENIDOS

### SESIÓN 1

CONTENIDOS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Conocen qué es la comunicación y para qué sirve.				
Conocen los diferentes medios de comunicación existentes.				
Diferencian los medios de comunicación colectivos e individuales				
Conocen qué es la publicidad y para qué se utiliza.				
Se muestran capaces de analizar críticamente los anuncios de publicidad.				

## SESIÓN 2

CONTENIDOS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Conocen e identifican los tipos de trabajos.				
Clasifican los trabajos en tres sectores existentes: la naturaleza, las fábricas e industrias y los que proporcionan servicios.				
Conocen qué es un trabajo no remunerado y algunos ejemplos en su entorno.				
Diferencian entre trabajos remunerados y no remunerados.				
Conocen e identifican los tipos de actividades productivas.				

### **SESIÓN 3**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Reflexionan sobre el paso del tiempo.				
Utilizan nociones temporales.				
Comprenden los cambios producidos en: personas, sociedad y naturaleza con el paso del tiempo.				
Son capaces de localizar correctamente fechas significativas en el calendario.				
Ordenan cronológicamente una serie de acontecimientos que han tenido lugar en sus vidas.				

#### **SESIÓN 4**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
<b>Reflexionan sobre el paso del tiempo.</b>				
<b>Utilizan nociones temporales.</b>				
<b>Diferencian correctamente las etapas que componen la historia.</b>				
<b>Reconocen la ropa que llevaba el hombre y la mujer en cada etapa.</b>				
<b>Conocen los cambios más significativos que se dieron en la moda de mujer.</b>				
<b>Conocen y diferencian por etapas las prendas más características a lo largo de la historia.</b>				